ZZAP! RAINE

Numero 11
Dicembre 2004

Edizione Deluxe 2024

RETROGAMES

DONKEY KONG

DONPACHI
KIKI KAIKAI
PUZZLE BOBBLE 3

RETROSPETTIVA

MARIO VS KONG, ATTO PRIMO

EMUDX: IL FUTURO DELL'EMULAZIONE?
L'ULTIMO ZZAP!RAINE IN PDF

EDITORIALE #11

Dopo aver passato l'estate in una città deserta con un caldo soffocante e dopo aver viaggiato su lunghe strade infinite, finalmente ho intravisto il sole rosso dietro le montagne. Intanto le gomme della macchina rotolavano per miglia e miglia verso l'ignoto. E poi l'alba oltre il parabrezza, le notti in motel di infima categoria, gli strani posti e le persone dimenticate da Dio... dimenticate perché consumate dalla modernità e dall'invidia verso chi appare più potente di noi.

Ho pensato tutto questo e poi, sì ho capito. È tempo di fermarsi prima che sia troppo tardi e c'è solo una via d'uscita da tutto questo, come già facemmo qualche tempo fa, anzi qualche anno fa. Se ve lo state chiedendo, ecco la risposta: tornare indietro nel tempo, abbandonarsi alla nostalgia e rivivere emozioni sopite.

E per saltare tra le epoche, non può mancare un nuovo numero di Zzap!Raine, precisamente l'ultimo per l'anno 2004. Cominciamo con un salto nel passato con Donkey Kong, nelle due versioni normale e potenziata grazie a "EmuDX". Poi via nel futuro con il capolavoro di Atlus/Cave, DonPachi. E poi un balzo nel fantasioso mondo di Bub e Bob con Puzzle Bobble 3. Infine un salto nell'antico Giappone tra leggende e superstizioni in una lotta tra il bene ed il male: Kiki KaiKai.

Ora siamo pronti a leggere questa rivista. Torneremo mai a scrivere in futuro? Ancora non lo sappiamo ma per ora godiamoci il presente... il futuro lo scriveremo domani. Ah quasi dimenticavo, grazie a Jerrymouse per la bellissima cover. Benvenuto nel team!

Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

Dopo quasi tre anni di collaborazione, la nostra Liliana Vitalini lascia la redazione a metà del 2004.

Per la copertina successiva viene in soccorso l'amico Marco "Jerrymouse" Lago di Emuita.it, che disegna interamente a mano l'artwork dedicato a Donkey Kong.

La somiglianza del gorilla con Adriano Celentano non è casuale!

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 11, Dicembre 2004. Nuova edizione in formato PDF, Giugno 2024. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2004, copertina 2024, grafica e layout rivista), Marco Lago (copertina originale 2004)
Redazione: Luca "MADrigal" Antignano, Marco "Redhot" Castiglioni, Milos "Talas" Jovanovic, Paolo "RoyJ" Facchini, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine è una rivista che tratta principalmente di videogame arcade (da sala) giocabili tramite l'emulatore RAINE.

Il nostro obiettivo è di analizzare due aspetti diversi dei videogame supportati dal RAINE. Da un lato recensiremo i giochi in quanto tali, fornendo la nostra opinione su quanto li reputiamo interessanti e divertenti. Oltre a questo, analizzeremo anche il RAINE come software-emulatore e la sua capacità di riprodurre i giochi in modo fedele: laddove vi fossero vistosi errori di emulazione (i "bug"), li riporteremo in un'apposita sezione.

Lo stile delle recensioni prende ispirazione dalla famosissima rivista britannica Zzap!64. Se non la conoscete, vi invitiamo a leggere l'editoriale del caporedattore Chris Anderson, pubblicato sul primo numero nel lontano maggio 1985.

Eccolo qui di lato...

Benvenuti al primo numero di Zzap!64, la rivista dedicata all'intrattenimento sull'home computer più bello del mondo.

Senza voler apparire troppo presuntuosi, pensiamo che la rivista che tenete fra le mani causerà non poco scompiglio nel mondo editoriale. Fino ad oggi, gli amanti del Commodore 64 in cerca di una buona lettura avevano solo due scelte: riviste generaliste che trattavano tante cose tra cui noiosi giochi per Spectrum, oppure seriose pubblicazioni curate dalla Commodore, piene di termini informatici complicati inventati da gente pallosa e saccente.

Il che suona strano perché, senza dubbio alcuno, il Commodore 64 è famoso per essere il computer ideale su cui caricare i tanti, superbi videogiochi e programmi d'intrattenimento disponibili in gran quantità.

L'obiettivo di Zzap!64 è esclusivamente di aiutarvi ad ottenere il meglio da questi videogiochi e programmi. Vi aiuterà sia a decidere quali sono meritevoli di essere acquistati e sia a sfruttare al massimo quelli che già possedete. Ci auguriamo che diventi un giornale che tutti i possessori del 64 possano capire, apprezzare ed amare.

Noi ci siamo divertiti tantissimo a mettere insieme questo primo numero. Speriamo che vi divertiate allo stesso modo a leggerlo.

Ci vediamo il prossimo mese.

Happy zapping!

Chris Anderson

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!64, anche su Zzap!Raine valutiamo i diversi aspetti dei giochi recensiti in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e una (*) è specifica di Zzap!Raine. La valutazione "Emu quality", presente sui numeri precedenti di Zzap!Raine, è stata rimossa su richiesta dell'autore del RAINE (i bug report sono ora gestiti tramite il forum ufficiale).

PRESENTAZIONE La presenza e completezza delle istruzioni mostrate a video, le opzioni di gioco, l'attrattività della modalità demo... in poche parole tutto quel che non è il gioco vero e proprio.

GRAFICA Varietà, dettaglio ed efficacia delle immagini, qualità delle animazioni e fluidità del movimento degli oggetti su schermo.

SONORO Varietà ed efficacia degli effetti sonori, nonché qualità tecnica ed estetica delle musiche di sottofondo.

ORIGINALITÀ (*) È un gioco innovativo, interessante ed originale?

APPETIBILITÀ Quanto il gioco ci attira e ci fa venire voglia di provarlo e di farci le prime partitine?

LONGEVITÀ È un gioco che ci tiene incollati allo schermo? Quanto siamo disposti a metterci altre monetine?

GLOBALE Tutti i voti confluiscono qui! In altre parole: quanto il gioco è piaciuto alla Redazione.

Anche i bollini di qualità sono ereditati da Zzap!64 e vengono assegnati ai titoli più meritevoli.

SIZZLER

Titoli da provare a meno che proprio non vi piaccia il genere, e che hanno ricevuto un punteggio Globale almeno del 90%. Equivale al "Gioco Caldo" su Zzap! italiano.

RAINE MEDAL AWARD

Solo i giochi "una spanna sopra gli altri" ricevono il massimo riconoscimento. La medaglia d'oro viene data solo ai titoli che ricevono un punteggio Globale del 95% o più.

©1981 Nintendo

Donkey Kong

RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

A cinquant'anni di distanza dal classico cinematografico degli anni '30, King Kong torna tra noi dentro i cabinati nelle sale giochi di tutto il mondo. È noto che i giapponesi vanno matti per la cultura occidentale e ne abbiamo un'ulteriore prova: prendono un vecchio film in bianco e nero, lo mischiano con elementi orientali ed ecco bello e pronto il concept per un nuovo videogame!

Anno 1981. Dopo ben 100 anni passati a produrre carte da gioco e gingilli vari, Nintendo cerca di sfondare nella "neonata" industria del videogame. L'idea è quella di produrre un gioco di piattaforme con un pericoloso scimmione, un eroe improvvisato ed una fanciulla in pericolo: personaggi che avrebbero, involontariamente, cambiato la storia dei videogiochi per sempre.

Per la prima volta viene prodotto uno storyboard, una sorta di fumetto con i tre protagonisti. Le loro gesta saranno poi raccontate anche nei videogame successivi. Ecco di che si tratta.

Donkey Kong è uno scimmione. Sull'origine del nome ci sono varie teorie ma una prevale su tutte: "donkey" significa asino ma anche stupido. Insomma, lo "stupido scimmione" ha rapito la bella Pauline e l'ha portata in cima al più alto grattacielo di New York. Da lì butta giù dozzine di barili per proteggersi. Mario, un coraggioso carpentiere di origini italiane, si fa avanti per salvare la fanciulla terrorizzata. Tutto qui.

L'iconico primo livello del gioco, oggi un cult

Sembra una storiella un po' stupida ma ricordiamoci: nel 1981 nessun videogame aveva alcuna storia. E la vera innovazione sta qui: il giocatore si identifica col baffuto (e paffuto) carpentiere che si arrampica forsennatamente.

Ci sono quattro livelli. Nei primi tre si deve raggiungere la piattaforma più alta, da cui Pauline chiama aiuto. Il quarto è una sorta di "scontro finale" in cui Mario sconfigge lo scimmione e conquista il cuore della ragazza.

Il primo schema è quello più famoso: **Donkey Kong** butta giù barili, che rotolano su travi d'acciaio inclinate e collegate da scale. Tra i barili, quelli azzurri sono più pericolosi in quanto viaggiano veloci e si schiantano contro una tanica di petrolio in fiamme. Vengono così a crearsi grosse fiammelle animate che vanno a caccia di Mario!

Il secondo livello ha un mix di ascensori e piccole piattaforme su cui troviamo altre fiammelle. Il gorilla stavolta getta grosse travi d'acciaio che rimbalzano giù verso Mario. Una sfida proprio difficile!

La versione DX, bella e colorata

Lo schema con gli ascensori si rinnova nella veste DX!

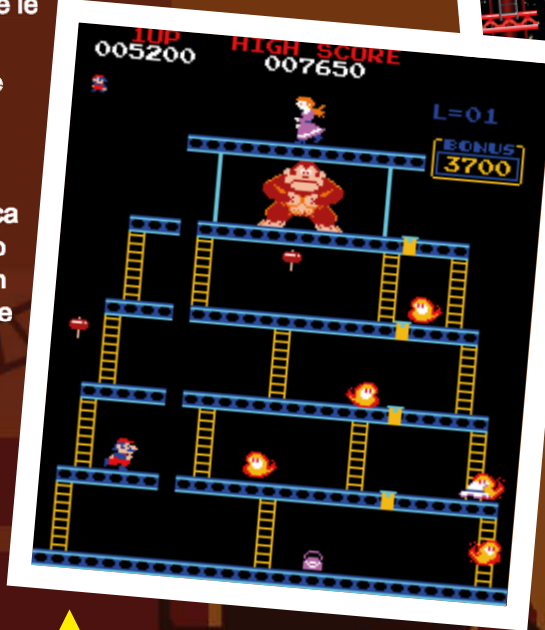
Il terzo schema si svolge in una fornace con nastri trasportatori su cui viaggiano secchi di sabbia. Il pericolo viene da altre fiammelle animate e, naturalmente, dal rischio di cadere nella fornace. **Donkey Kong** sta in alto ed osserva, muovendosi a destra e sinistra per proteggere Pauline.

Ed infine lo scontro finale. Mario deve disconnettere otto rivetti d'acciaio che tengono sospese quattro piattaforme. Sulla piattaforma più alta c'è **Donkey Kong**. Lo schermo è pieno di fiammelle che si muovono molto veloci a caccia del nostro carpentiere di fiducia. Appena togliamo l'ultimo rivetto, il gorilla cade di sotto e Pauline ci dimostra la sua riconoscenza. Era ora!

E poi? Beh, poi si ricomincia daccapo ma il tutto diventa molto più difficile! Il primo schema e lo scontro finale sono sempre una costante mentre gli schemi intermedi si alternano.

Disseminati per lo schermo troviamo oggetti caduti a Pauline durante il rapimento. Questi valgono solo punti bonus. Poi ci sono i martelli: permettono a Mario di sfasciare barili e fiammelle per circa 10 secondi, durante i quali però non può usare le scale!

Tecnicamente parlando, il gioco è ben rifinito: sprite, oggetti, musica ed effetti sono tutti molto ben caratterizzati e contribuiscono a creare un'atmosfera intrigante e fumettosa. Queste caratteristiche sono poi state mantenute in tutti i giochi successivi della saga "Kong vs Mario".

Come poi non citare il piccolo intermezzo quando completiamo uno schema, che ci dice quanto in alto siamo saliti sul grattacielo? Mitico!

Lo scontro finale: Pauline ci aspetta!

Donkey Kong è un vecchio gioco con grafica semplice e ben colorata ed un incredibile appeal! Nintendo è da sempre una delle mie software house preferite per via dei coin-op, dei Game & Watch e delle console. Questo gioco sembra una parodia del film King Kong, in cui ci troviamo a saltare in un ciclo infinito di livelli (il che non mi dispiace – odio vedere i giochi che finiscono con un "Game over").

Non dimentichiamo la versione "DX" esclusiva per il RAINE con grafica e sonoro moderni – di cui adoro lo schema con New York sullo sfondo! Nonostante le sfumature, i tanti colori ed il look fighetto, mantiene ancora lo stile "anni '80" della versione originale.

Il gioco fa leva sulla semplicità e sui personaggi subito riconoscibili: lo scontro tra eroe e gorilla è un evergreen impossibile da dimenticare.

E' difficile dire qualcosa su questo gioco senza scadere nel banale. **Donkey Kong** è un classico, punto e basta. Non serve dire altro. Il genere "platform" nasce qui. Mario nasce qui. Tutti noi dobbiamo qualcosa a questo vecchio gioco.

Il motivo principale del suo successo è che è proprio divertente e appagante. Per questo, a mio parere, nessuno dovrebbe rinunciare al gusto di giocarlo e scoprirlo.

E quando vorrete fare il balzo avanti, provate la versione "DX" supportata esclusivamente dal RAINE con grafica e sonoro di Mike Green e VegaDX. E vi ritroverete ancora, nella vostra vecchiaia, a saltare barili e raccogliere martelli.

"It's me... Mario!" Anni prima di quelle mitiche parole, il nostro idraulico italiano era già in cerca di biondine da salvare dal cattivone di turno. Quando ero piccolo, volevo essere più grande per avere qualche soldo e poterci giocare in sala giochi.

La grafica è funzionale ma se non vi basta, provate la versione "DX". Non smetterò mai di ringraziare chi ha creato questo potenziamento pazzesco! Kong sembra più minaccioso, Mario più eroico e gli sfondi sono bellissimi. Questo ci dà un ottimo incentivo a giocare daccapo e vedere gli schemi brillare di nuova luce. Chiunque abbia amato **DK** deve provare la versione DX e godersi il gameplay classico con un pizzico di novità.

PAGELLA (normale/DX)

PRESENTAZIONE:	72 / 72%
GRAFICA:	69 / 79%
SONORO:	N.D. / 79%
ORIGINALITÀ:	86 / 86%
APPETIBILITÀ:	82 / 84%
LONGEVITÀ:	87 / 87%
GLOBALE:	**83/87%**

RECENSIONE DI MILOS “TALAS” JOVANOVIC

“Concentrati!” e “Tieni gli occhi sul pulsante!” sono due delle tante frasi sintetizzate che si sentono echeggiare quando si gioca a **DonPachi**, il primo shoot’em up realizzato dalla Cave e pubblicato da Atlus, datato 1995. Il titolo significa “ape regina” in giapponese.

Salta subito agli occhi l’esagerata quantità di nemici e proiettili sullo schermo. Ma dopo un paio di partite, la grafica magnifica passa quasi in secondo piano e ci si concentra più sulla sfida che il gioco offre.

Lasciamoci dietro la bella schermata del titolo ed iniziamo a giocare: subito scegliamo la nostra astronave preferita fra le tre a disposizione. Ovviamente sono di forma e colore diverse: una rossa, una blu ed una verde.

▲ Una tipica formazione di velivoli robot

Ogni astronave differisce dalle altre anche per via dell’armamentario a disposizione. Questo consiste in armi a lungo raggio e “smart bomb”. E non mancano i power-up per le nostre armi, lasciati in giro sullo schermo dalle astronavi nemiche distrutte.

L’arma primaria si attiva premendo a ripetizione il tasto di fuoco principale. Quella secondaria si attiva tenendo premuto il pulsante a lungo: i due piccoli droni che viaggiano con l’astronave si uniscono e attivano un grosso laser. Tutta questa potenza di fuoco purtroppo ha un prezzo: col laser attivo, l’astronave si muove molto più lentamente.

Le smart bomb possono essere sganciate anch’esse in due modi: normale o potenziato. Il primo fa sparire i proiettili nemici dallo schermo e danneggia le astronavi più piccole,

▲ Una nube di proiettili e qualche bonus

Non sapevo che il RAINE emulasse così tanti sparatutto. E **DonPachi** è una vera bomba! Quando inizi a giocare, rimani folgorato dalla grafica. Le musiche, poi, sembrano incitare alla battaglia. Il sistema di armi rende il tutto molto interessante: sparare forte muovendosi piano, o viceversa?

Purtroppo ho trovato i boss un po’ deludenti e troppo simili: per tutti bisogna usare una noiosa combinazione di smart bomb, vite perse e centinaia di proiettili. È troppo difficile evitare tutti quei proiettili che vanno in tutte le direzioni. Per non parlare del fatto che il gioco va finito due volte (ed è praticamente lo stesso gioco) – questo richiede tanti, tanti crediti!

È in ogni caso un videogame da provare perché offre tanta azione e buon gameplay.

utile per salvarsi da nuvole di proiettili. Il secondo modo si attiva sganciando la bomba mentre è attivo il laser a getto continuo: si crea un fuoco concentrato, efficace contro i boss di fine livello ma poco utile coi nemici piccoli.

Insomma facendo bene i conti, per ciascuna astronave ci sono quattro armi, per un totale di ben dodici in tutto il gioco!

La nostra portaerei catapulta il nostro velivolo direttamente nel cuore della battaglia. Ondate su ondate di nemici ci aspettano e sembrano non finire mai!

Gli sprite sono superbamente disegnati e ricchi di dettagli. Ma non possiamo perdere tempo ad ammirare le navi: dovremo usare il nostro arsenale al meglio ed imparare a dosare sapientemente le smart bomb per tirarci fuori dalle situazioni concitate!

Ci sono cinque livelli di gioco, ciascuno con grafica unica e comunque tutti accomunati dalla medesima, altissima qualità.

Ad ogni fine livello ci aspetta un boss finale preceduto da una videata che ci spiega dove si trovano i suoi punti deboli. Si tratta di navi madre robotiche grandi quanto lo schermo - e tutte ostiche da demolire.

In realtà, alla fine di quello che crediamo essere il boss finale al quinto livello, scopriremo che il gioco va finito due volte! Ci troveremo davanti una sequenza finale con delle frasi in inglese che non hanno molto senso e poi eccoci di nuovo all'inizio, stavolta chiamato "Livello 6", ambientato cinque anni dopo il primo capitolo della storia. I livelli sono simili ma molto più difficili da completare. Ed infine ecco il nemico finale: **DonPachi** in tutta la sua cattiveria! Solo con la sua sconfitta potremo meritarci la sequenza dei titoli di coda e tutti gli onori di guerra!

▲ Devo dire che l'elicottero si difende bene!

▲ L'inizio della partita in uno scenario quasi bucolico

DonPachi è una bella sorpresa per me. Non lo avevo mai giocato in sala e penso che grafica e sonoro così potenti possano essere apprezzati al meglio solo su un cabinato con grosso monitor verticale ed audio surround!

Il gioco in sé non sembra difficilissimo all'inizio. Si arriva al secondo livello senza problemi. Ma da lì inizia la vera sfida e tutto diventa complicato d'un botto! Se non altro, quando perdiamo una vita, i power-up persi riappaiono sullo schermo e in pochi secondi possiamo recuperarli un po' tutti e tornare in azione.

Un gioco favoloso su cui divertirsi tanto.

Gli sparatutto di Cave non sono tra i miei preferiti ma devo ammettere che **DonPachi** è piuttosto coinvolgente: l'azione non lascia tregua, è veloce e tutto si svolge su schermi pieni di esplosioni e proiettili. La grafica è coloratissima e ricca di dettagli e le musiche di sottofondo meritano di essere ascoltate anche da sole come colonna sonora. Le tante opzioni di gioco poi lo rendono un prodotto completo e rifinito.

La presentazione è in tipico stile Cave: minimale ma con qualche tocco di classe, come le voci sintetizzate con stile "robotico".

Questo non è un gioco per tutti a causa della difficoltà eccessiva: **DonPachi** si lascia avvicinare solo da esperti negli sparatutto. È un gioco eccellente fatto su misura per loro!

▲ Le esplosioni sono proprio impressionanti

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 74%
GRAFICA: 89%
SONORO: 81%
ORIGINALITÀ: 75%
APPETIBILITÀ: 89%
LONGEVITÀ: 74%

GLOBALE: 86%

©1986 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

Knight Boy
Bootleg, 1986

Roba grossa bolle in pentola: un'intera famiglia giapponese è scomparsa nel nulla mentre viaggiava a bordo di una curiosa arca. Un contadino raggiunge il villaggio e racconta di averla vista portare via da mostruose creature venute dall'aldilà. E la voce si sparge in fretta...

Sayo-chan, la più piccola della famiglia, era fortunatamente rimasta alla fattoria per coltivare la terra e non aveva partecipato al viaggio. Non appena viene a sapere del rapimento, immediatamente capisce che deve partire, a sua volta, per salvarli e riportarli a casa. Insomma, una delle "classiche" storie della tradizione giapponese con spiriti che vengono dalle ombre e influiscono sul destino degli esseri viventi.

MAD

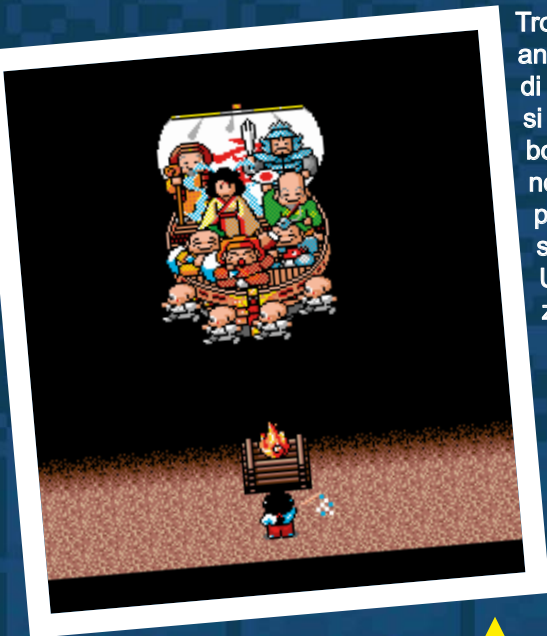
Lo trovavo molto divertente e impegnativo quando ero teenager, ed ero anche bravo. Ma a rigiocarlo oggi sembra che abbia perso tutto l'appeal. La storia rimane carina, l'intro è bella ma il gioco mi sembra essere diventato noioso tutto d'un tratto. E se perdo una vita nel posto sbagliato, diventa frustrante (anzi quasi impossibile) andare avanti con la vita successiva e senza potenziamenti.

La grafica è molto ben disegnata ma purtroppo i fondali sono piuttosto monotoni. Le musiche potrebbero anche non esserci: nessuno se ne accorgerebbe. La cosa più interessante è il gameplay ad otto direzioni, nel 1986 era una sorta di novità ma non regge il confronto coi videogame dell'epoca successiva.

Insomma, è un gioco da provare ma senza farsi grandi aspettative.

A prima vista, **Kiki KaiKai** ricorda un po' **Ikari Warriors** e **Commando** ma ambientati nelle risaie giapponesi. La protagonista si muove in otto direzioni, sparando tessere con rune magiche nel tentativo di difendersi dagli spiriti dell'oltretomba. I mostri esplodono al tocco delle tessere e ovviamente ce ne sono di più resistenti e che richiedono tanti colpi (ad esempio i serpenti con testa umana).

Premendo il secondo pul-

◀ Uno schermo affollato di nemici ad inizio partita

La drammatica intro in stile manga

Un boss dall'aspetto curioso

sante di fuoco, Sayo-chan effettua un curioso attacco corpo-a-corpo sventolando una sorta di bandierina: utilissimo per eliminare i nemici che si sono avvicinati un po' troppo.

Le tessere da principio hanno gittata corta e poca efficacia ma si possono potenziare raccogliendo apposite rune. Queste appaiono sullo schermo se si elimina un intero gruppo di nemici a forma di fiammelle oppure sventolando la bandierina di fronte a piccoli tempietti verdi.

Troviamo in giro anche delle perle di diversi colori: si tratta di "smart bomb" che si attivano premendo i due pulsanti di fuoco simultaneamente. Utilissime in situazioni concitate!

Mentre girovaghiamo per i livelli (che sembrano un po' delle piccole città feudali) troviamo un variegato numero di nemici come fantasmi, scheletri, orchi, insetti e velocissimi spettri. Non solo possono uccidere la piccola al tocco, ma sparano spesso e volentieri!

Ed alla fine di ogni area non manca un grosso boss. Si tratta di spiriti dall'aspetto strampalato che sembrano "perdere pezzi" man mano che li colpiamo con le nostre tessere, assumendo forme buffe in tipico stile manga.

Ogni volta che sconfiggiamo un boss, uno dei membri della famiglia viene liberato e torna sano e salvo a casa. Forza Sayo-chan, l'avventura continua e c'è ancora tanto da fare...

KIKI-KAIKAI

PLAY INSTRUCTIONS

THE PLAYER CANNOT ENTER THE ENCLOSURE WITHOUT A KEY FOR IT. SO, BE SURE TO PICK IT UP ON YOUR WAY.

CRYSTAL BALLS ARE USED PRESSING THE TWO BUTTONS SIMULTANEOUSLY.

EVEN IN THE SPOOKY TERRITORY OF SPECTERS, YOU MAY FIND DEVINE PROTECTION IN SUCH OBJECTS AS ARCHWAY, GARDEN LANTERNS OR STONE IMAGES.

TAITO CORPORATION

Taito America Corp.
660 S. Wheeling Rd.
Wheeling, IL 60090

Il 1986 è un anno fortunato per Taito, che pubblica giochi del calibro di **Arkanoid**, **Darius**, **Bubble Bobble**, **Renegade** e **Slap Fight** – ma ci sono anche giochi meno fortunati nella lista. **Kiki KaiKai** è un gioco di qualità con molta giocabilità, stile manga ed atmosfere che richiamano la storia del Giappone. Insomma promette bene!

Gli sprite sono tanti e strampalati, specialmente i boss di fine area: vederli andare a pezzi un po' per volta è davvero esilarante! Anche l'introduzione (geniale) è una novità nel mondo arcade. Simili storielle sono tipiche dei giochi da console. La musica di gioco è semplice ed accompagna bene il gioco, creando un'atmosfera perfetta. Anche la musica finale e tutti gli effetti sono adeguati ad ogni situazione.

La difficoltà è ben calibrata e questo rende il prodotto molto longevo. Ma ci sono parti del gioco in cui si possono perdere tutte le vite in pochi secondi! In sintesi, ecco un altro piccolo capolavoro di Taito. Non di successo come **Bubble Bobble**, ma secondo me è ugualmente divertente!

Kiki KaiKai non è proprio il mio genere di gioco: una specie di sparatutto con qualche idea, ma realizzata male. L'inizio sembra promettente con una bella schermata del titolo ed introduzione. Poi ti ritrovi a giocare su un livello a sfondo grigio e non sembra cambiare mai.

La grafica non ha niente di speciale e stessa cosa per gli effetti sonori. Dunque non c'è proprio motivazione a giocarci. Se almeno avessero inserito dei nemici più interessanti e qualche colore in più, sarebbe stata ben altra cosa.

Davvero carino questo gioco, sembra quasi la versione al femminile di **Bonze's Adventure**!

La grafica è disegnata proprio bene, sia negli sprite che nei fondali, ed è perfetta per questo genere di gioco. Ancora una volta devo ammettere di non essere riuscito ad andare molto avanti nel gioco (ho un problema con gli sparatutto) ma se non altro lo stile fumettoso dei nemici rende gli scontri più facili. Mi piacciono particolarmente i nemici a forma di ombrello volante!

Le musiche e gli effetti sono anch'essi carinissimi ed in sintonia col gioco.

Kiki KaiKai è un gioco da provare, credetemi!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 60%
GRAFICA: 72%
SONORO: 64%
ORIGINALITÀ: 68%
APPETIBILITÀ: 69%
LONGEVITÀ: 66%

GLOBALE: 69%

パズルボブル3 PUZZLE BOBBLE 3

©1996 TAITO

RECENSIONE DI MARCO "REDHOT" CASTIGLIONI

Non c'è tregua per i nostri beniamini Bub e Bob. Dopo aver completato con successo innumerevoli avventure su piattaforme e sparando bolle a tutto spiano, eccoli tornare per l'ennesima sfida.

Il campo di gioco è lo stesso dei primi due capitoli di **Puzzle Bobble**: i nostri personaggi stanno nel fondo di un pozzo e devono far esplodere le bolle appese in cima al soffitto per farsi strada verso la libertà. Sembra facile a dirsi ma non lo è: le bolle hanno colori diversi ed esplodono quando tiriamo una bolla dal basso, facendola rimbalzare e finire addosso ad almeno due del medesimo colore, tra quelle fisse al soffitto.

La nostra arma viene caricata di bolle di colori casuali (una alla volta) e, come se non bastasse, bisogna rispettare un ristrettissimo limite di tempo. Col progredire della sfida, il soffitto si abbassa e con lui tutte le bolle appese. Se raggiungono il nostro personaggio nel fondo del pozzo, la partita finisce. Sembra molto complicato da spiegare, ma in realtà è semplice da capire se lo si vede in azione.

Vediamo i tipi di bolle presenti nel gioco.

Bolla colorata: è il tipo comune. Esplode quando viene riunita ad almeno due dello stesso colore.

Bolla scintillante: ha una stella al centro. Fa esplodere tutte le bolle sullo schermo, dello stesso colore di quella che le abbiamo lanciato addosso.

Bolla arcobaleno: vi porta sulle Rainbow Islands... no, scherzavo! Cambia colore quando le bolle vicine esplodono.

Bolla fissa: sono una sorta di blocchi che formano ostacoli, particolarmente pericolose quando si gioca in modalità "versus".

Possiamo scegliere una fra tre modalità di gioco: Puzzle (storia), Player vs CPU (sfida al computer) e Player vs Player (sfida

Ryu... che ci fai qua?

Stavolta Bub e Bob sono in compagnia di tantissimi amici! Il gameplay rimane quello classico e la grafica è migliorata grazie alla potenza della scheda Taito F3. E poi il gioco è divertente – almeno per un po'.

Mi sono piaciute molto le immagini coloratissime nell'introduzione, i personaggi interessanti ed i tanti livelli. È un bel gioco – ma personalmente preferisco i capitoli precedenti.

Col mirino di puntini non si sbaglia un colpo!

◀ Scegliamo il percorso di gioco tra le costellazioni

tra due giocatori). Nella prima, affrontiamo i livelli sparsi su una mappa, di cui scegliamo il percorso che preferiamo. Nella seconda, siamo dentro una sala giochi virtuale: ad ogni livello un personaggio salta fuori dal cabinato arcade e ci sfida. Nella terza, gli scenari sono completamente casuali.

Nelle modalità "versus" (sia contro il computer che contro un amico), il gameplay ha una particolarità: ogni volta che un giocatore fa esplodere un gruppo di più di tre bolle con un colpo solo, il suo avversario viene penalizzato in quanto le bolle "extra" vengono scaraventate sul suo campo di gioco! Dunque, oltre alle proprie bolle, l'altro giocatore si troverà altre bolle a complicargli il gioco. A volte vengono anche scaraventate bolle speciali, il che è fastidioso se siete in procinto di lanciare un bel colpo e venite interrotti!

Possiamo poi scegliere la difficoltà fra tre livelli: Training (facile), Normal (media) e il terzo livello ha il nome che cambia a seconda della modalità scelta, ma in generale è equivalente a "difficile". Provo un po' a spiegarlo…

Modo "Puzzle": a difficoltà normale possiamo scegliere il percorso di gioco ogni volta che si finisce un livello. Possiamo fare passi brevi o lunghi: quelli brevi ci portano ad affrontare i livelli normalmente mentre i passi lunghi (chiamati "special") ci portano su un livello diverso, più difficile e con limite di tempo. Completandolo, avremo saltato cinque livelli normali. A difficoltà alta (chiamata "Ver 2.5") possiamo fare solo i passi normali, come avviene in **Puzzle Bobble 2**.

Modo "Player vs CPU": qui i livelli di difficoltà non hanno niente di peculiare.

Modo "Player vs Player": a difficoltà normale, le bolle sul soffitto sono disposte a rettangolo, rendendo più semplice individuarle. A difficoltà alta (chiamata "Variety") le bolle sul soffitto sono sparse in modo casuale.

Oltre a questo, il sistema di gioco rimane praticamente invariato rispetto a **Puzzle Bobble 2**. I miglioramenti sono ben visibili nella grafica, mentre le musiche sembrano prese dal primo capitolo della saga.

Ma devo davvero commentare questo gioco? OK, dunque: il concept non si può più definire una novità, tuttavia i designer hanno tirato fuori qualche bella idea e l'hanno accompagnata con grafica più colorata e musiche più carine che mai.

La prova di quanto il gioco sia bello è che aveva convinto perfino la mia ex, con cui giocavo spesso in doppio. E quando un gioco piace a una ragazza, vuol dire che ha qualcosa di speciale!

Fare un salto dentro il mondo di **Bubble Bobble 3**, scoprire i percorsi ed i personaggi e perfino farsi battere da nemici fortissimi è una bella sensazione. Bello davvero, soprattutto da giocare in compagnia.

▲ Sfida tra biglie colorate all'interno di una vending machine

Capitolo tre. Il concept di gioco è non nuovo ma sempre bello. Le vere aggiunte sono il modo "versus" che offre tanti personaggi ed un modo "storia" aggiornato. La grafica è piacevole mentre non capisco proprio la scelta delle musiche. Taito ha una grande tradizione di motivetti adatti a giochi cartoon – anche se ripetitivi. Qui il musicista sembra non aver neanche provato a comporre qualcosa di vario. Si salvano solo gli effetti sonori.

Le tante modalità di gioco garantiscono ottima longevità. Prediligo il modo "storia" ma devo dire che anche la "Ver 2.5" offre un'ottima sfida anche per i giocatori esperti. La possibilità di scegliere il percorso rende ogni partita diversa dalla precedente. I modi "versus" sono un po' statici: basti pensare che le "mosse segrete" dei personaggi sono solo un effetto grafico.

Anche se è un bel gioco con cui concludere la saga, rimane l'amaro in bocca perché poteva essere l'occasione giusta per aggiungere qualche innovazione. Fortunatamente il concept immediato e l'azione divertente lo salvano dal limbo. E per favore, Taito, la prossima volta cambia le musiche!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 82%
GRAFICA: 85%
SONORO: 69%
ORIGINALITÀ: 58%
APPETIBILITÀ: 85%
LONGEVITÀ: 83%

GLOBALE: 83%

THE GAMES DATABASE

DONKEY KONG

INFO

	DONKEY KONG (NINTENDO)
Anno	1981
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform
Classe pinout	Nintendo Classic
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x256 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	16
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Giocatore singolo
» Controlli	Joystick a 4 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	1
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	3 MHz (CPU)
» Intel 8257	3 MHz (CPU Controller)
» MB8884	6 MHz (Audio - musiche)
» Circuiti discreti	N.A. (Audio - effetti sonori)

TOP SECRET

IL BUG DEL GIOCO

Il gioco ha quattro errori che possiamo decidere di sfruttare:

» Nei livelli coi barili, salire di una piattaforma e andare a destra più o meno sopra l'ultima scala. Voltarsi a sinistra e poi saltare a destra. Mario cade di sotto ma non perde una vita, anzi il livello sarà completato. Il bug esiste solo nella versione denominata "Japan Set 3".

» Non è possibile completare il livello 22 del gioco a causa di un bug nel contatore del tempo/bonus. Usare le vite a disposizione per sfasciare quanti più barili possibile prima dell'inevitabile Game Over.

» Nei livelli coi rivetti, saltando una fiammella mentre si elimina un rivetto, la fiammella rimarrà bloccata sul buco appena creato.

» Nei livelli coi rivetti, si fanno 100 punti saltando di fianco al gorilla. Utile per fare punti extra se siamo bloccati lì per qualche secondo.

STAFF

Design e Progettazione	Shigeru Miyamoto
Sonoro	Hirokazu Tanaka
Produzione	Gunpei Yokoi
Sviluppo Hardware e Software	Ikegami Tsushinki Co., Ltd. (ITC)

FATTI E CURIOSITÀ

» **Mario o Braccio di Ferro?**

In origine, il gioco doveva essere ambientato nel mondo di Popeye (Braccio di Ferro). Ma purtroppo, a completamento del game design, Nintendo non ottenne la licenza per l'uso dei personaggi. Per non perdere il lavoro già fatto, si decise di inventare nuovi protagonisti: Popeye divenne Jumpman, Bruto cambiò in Donkey Kong e Olivia diventò Pauline. Il cantiere navale venne trasformato in un grattacielo e la storia assunse i connotati del film di King Kong. I barili, presenti nella versione preliminare col cantiere navale, rimasero nella versione finale del gioco (e questo spiega cosa ci fanno in cima ad un grattacielo).

» **Mario o Jumpman?**

Il protagonista, dall'anonimo nome di Jumpman ("saltatore" in inglese), venne ribattezzato Mario a partire dalle conversioni per computer e console, poi mantenuto nei videogame successivi. Il suo nome era un omaggio all'italo-americano Mario Segali, proprietario del capannone industriale dove stava il magazzino di Nintendo Of America a Seattle.

» **Idraulico o carpentiere?**

In Donkey Kong, Mario era un "coraggioso carpentiere" ma divenne un "idraulico italiano" a partire dal gioco successivo, Mario Bros, ambientato tra tubature. Il suo caratteristico aspetto con cappellino, tuta blu e maglia rossa nacquero come risposta alla minuscola risoluzione in cui il personaggio fu disegnato (16x16 pixel) ed alla limitazione di soli tre colori utilizzabili. Quelli che in futuro sarebbero diventati i caratteristici baffoni, da principio erano semplicemente... la sua bocca!

» **Donkey Kong o Monkey Kong?**

Si è detto molto sull'origine dello strano nome del gioco. Donkey Kong non sembra avere senso in quanto significa "gorilla asino" (o "mulo") e questo ha alimentato la leggenda che si trattasse di un errore di traduzione da Monkey Kong ("gorilla scimmione"). Dopo molti anni ci pensò l'autore in persona, Shigeru Miyamoto, a chiarire che intendeva proprio "mulo" per sottolineare la sua ostinatezza e stupidaggine.

» **Il gioco da tavolo**

Nel 1982, l'americana Milton Bradley (MB Giochi in Italia) pubblicò il gioco da tavolo ufficiale di Donkey Kong. Il gioco, oggi oggetto per collezionisti, è ispirato al primo livello del videogame con piattaforme, scale, barili e palle infuocate. Fino a quattro giocatori possono partecipare e ciascuno usa una figurina di Mario con la tuta di un colore diverso.

KIKI KAIKAI

	KIKI KAIKAI (TAITO)	KNIGHT BOY (GAME CORP)
Anno	1986	1986
Classificazione	Produzione standard	Bootleg
Genere	Sparatutto	Sparatutto
Classe pinout	Taito Classic	Taito Classic
Informazioni schermo		
» Tipo	Raster	Raster
» Orientamento	Verticale	Verticale
» Risoluzione	224x256 pixel a 59 Hz	224x256 pixel a 59 Hz
» Colori utilizzati	256	256
Informazioni input		
» Numero di giocatori	2	2
» Giocatori simultanei	1	1
» Pannello dei controlli	Giocatore singolo	Giocatore singolo
» Controlli	Joystick a 8 direzioni	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2	2
» Numero di gettoniere	2	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)	Mono amplificato (1 canale)
Chipset		
» Z80	6 MHz + 6 MHz (CPU)	6 MHz + 6 MHz (CPU)
» MC6801U4	3 MHz (CPU Controller)	-
» MC68705SP3	-	4 MHz (CPU Controller)
» YM2203	3 MHz (Audio)	3 MHz (Audio)

INFO

STAFF

Autore	Hisaya Yabusaki
Programmazione	Kazutomo Ishida Daisuke Sasaki
Design Personaggi	Nenko Nishimura Kazuya Mikata
Compositore Effetti	Naoto Yagishita
Compositore Musiche	Hisayoshi Ogura
Direttore	Mikio Hatano

TOP SECRET

VITA EXTRA A INIZIO PARTITA

Quando finisce una partita, spingere il joystick in alto quando appare la scritta “Game Over” e tenerlo fino a quando ritorna lo schermo del titolo. Apparirà il disegno di un orsacchiotto. Sempre tenendo premuto il joystick, inserire un gettone e avviare la partita. Partiremo con una vita in più.

DONPACHI

	DONPACHI (ATLUS)
Anno	1995
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	240x320 pixel a 57 Hz
» Colori utilizzati	32768
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	3
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68000	16 MHz (CPU)
» OKI MSM6295	2 MHz + 1 MHz (Audio)

PUZZLE BOBBLE 3

	PUZZLE BOBBLE 3 (TAITO)
Anno	1996
Classificazione	Produzione standard
Genere	Puzzle
Classe pinout	Taito F3 System JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x232 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
Informazioni input	
» Numero di giocatori	4
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	4
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68EC020	16 MHz (CPU)
» M68000	15 MHz (CPU)
» ES5510	10 MHz (Audio)

RETROSPETTIVA

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

"Breve cronistoria della rivista, con un occhio al futuro"

Per questa Retrospettiva non vi parlerò dei giochi recensiti e dei contenuti pubblicati nei numeri scorsi, come di consueto. Vorrei invece raccontarvi di quel che è successo dopo il 11 di Zzap!Raine, pubblicato a dicembre 2004 e di come siamo giunti al progetto "Zzap!Raine Edizione Deluxe 2023/24".

Anche se il sito web si è "fermato nel tempo", noi della redazione siamo diventati (più) grandi e le nostre vite hanno preso direzioni lontane dalla rivista. E ci siamo quasi tutti persi di vista.

Nel frattempo è letteralmente esplosa la mania del retrogaming, oggi diventato un fenomeno culturale. Con lui è giunta la riscoperta delle vecchie riviste sui videogiochi con Zzap! in prima linea sia in Regno Unito che in Italia.

I due padri fondatori di Zzap!64, Oliver Frey e Roger Kean, hanno sempre partecipato attivamente e generosamente (nonostante l'età avanzata) a nuovi progetti editoriali, collaborazioni e manifestazioni dedicate al retrogaming, sia nella natìa Inghilterra che in Italia.

Ho avuto il piacere di incontrarli nel 2014 alla Milano Games Week in cui mi rilasciarono un'intervista esclusiva, poi pubblicata nel mio primo libro "Speciale Zzap! 2015" insieme a contributi del vecchio staff di Zzap!Raine e di Zzap! italiano. Ma soprattutto nacque una sincera ed affettuosa amicizia fatta di frequenti scambi epistolari fino alla loro morte, purtroppo nel 2022 e 2023.

Di lì a poco, la rinascita di Zzap! in molte forme diverse. Facendo seguito agli Annuari Zzap!64 di Oliver e Roger a partire dal 2019, si giunse finalmente alla rifondazione delle riviste vere e proprie, pubblicate a partire dal 2021 con nuovi contenuti e mantenendo i nomi originali di Zzap!64 in Regno Unito e Zzap! in Italia.

Zzap!Raine era tornato attivo alla fine del 2020 e, dopo un anno e mezzo di duro lavoro, vide la luce il mio secondo libro: "Annuario Zzap!Raine 2022". Stampato in sole 200 copie, fu un grande successo di pubblico e critica ed è oggi un oggetto da collezione.

Ma soprattutto il progetto rafforzò la forte amicizia tra i redattori di Zzap! e Zzap!Raine al punto che ci mettemmo subito in moto su un altro progetto insieme: un numero di Zzap!Raine nuovo di zecca quasi vent'anni dopo il precedente.

Zzap!Raine 12 venne pubblicato a giugno 2023 dagli attuali editori di Zzap! ovvero l'Associazione Culturale Airons di Vigevano. Per la prima volta Zzap!Raine veniva scritto in italiano e stampato su carta. Ma chi non aveva mai sentito parlare di Zzap!Raine si chiese cosa fosse e soprattutto: "Perché la rivista inizia dal numero 12? Possiamo avere anche i primi 11 numeri?".

A seguito di queste richieste, mi sono messo al lavoro per realizzarli in un formato facilmente accessibile, ovvero PDF stampabili, in italiano e gratuiti. D'altronde i contenuti erano già quasi tutti sul sito web e sull'Annuario 2022. Si è trattato di rimescolare il tutto, correggere alcuni errori e liberare la fantasia per realizzare layout più moderni e nuove copertine. Ci sono anche alcuni contenuti extra ma senza stravolgere il feeling della versione web originale.

I PDF che immagino avrete sfogliato fino ad ora sono quello che considero "la versione definitiva" di Zzap!Raine, come sarebbe stata se nel 2002 avessimo avuto maggiori risorse.

Vorrei ora fare qualche ringraziamento. Per cominciare alla mia famiglia che mi ha supportato in questo progetto estenuante (per me) e lungo (per loro). Poi i numerosi amici che mi hanno dato preziosissimi consigli per migliorare le riviste. Non scrivo qui i nomi ma sapete bene che dico proprio a voi! Ed infine: Oliver Frey e Roger Kean per aver influito positivamente sulla mia vita e Chris Wilkins di Fusion Retro Books per avermi dato il permesso di usare la testata ed i materiali originali di Zzap!

Dedico questo progetto a mio padre Agostino, che ci ha lasciati all'improvviso pochi mesi fa.

Ed ora al lavoro sul numero 13? Può darsi...

Questo articolo non era presente nella rivista originale del 2004 ma è stato scritto nel giugno 2024.

In basso: lo Speciale Zzap! 2015 nelle sue riedizioni sia in italiano che in inglese uscite nel 2020.

L'Annuario 2022 di Zzap!Raine fresco di stampa.

A destra: l'incontro tra la redazione storica di Zzap!Raine ed i "maestri" Roger Kean ed Oliver Frey a Milano (2014).